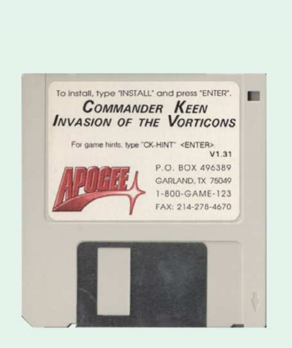

Tu revista de Ocio & Tiempo libre
Es Lo Ke Hay
Año 0. Número 3
Vive las aventuras de
COMMANDER KEEN
DEMO
Entrevistamos a Pedro Mayor de Kronos
Todo sobre la Nintendo Mini
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM



Billy Blaze es un genio de ocho añitos y con coeficiente de inteligencia superior a la media. Con tan solo unas latas de sopa y objetos cotidianos crea una nave espacial que bautizo con el nombre de “The Bean-with-Bacon Megarocket”.



Billy cogió el casco de fútbol americano de su hermano y se convirtió en “El Comandante Keen” defensor de la Tierra.





Commander Keen fue uno de los primeros juegos de desplazamiento horizontal lanzado en 1990 por la empresa ID Software (creadores de Doom y Quake) y publicado por Apogee Software. Cuenta con 7 episodios oficiales, aunque muchos fans realizaron continuaciones de la saga de nuestro famoso héroe.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Como curiosidad, durante el juego encontramos un idioma completamente inventado por sus creadores. El alfabeto galáctico estándar es el sistema de escritura utilizado por los alienígenas de Commander Keen también usado en juegos como Minecraft como parte del sistema de encantamientos.





Episode 1

Marooned on Mars

En la primera aventura, Billy montado en su nave espacial, se desplaza al planeta Marte donde unos malvados alienígenas conocidos como los Vorticons , esconderán las piezas de la "The Bean-with-Bacon Megarocket" para que Billy no pueda hacer uso de ella. El Comandante Keen armado con un láser y un palo saltarín deberá encontrarla las piezas de la nave para poder regresar a la tierra.

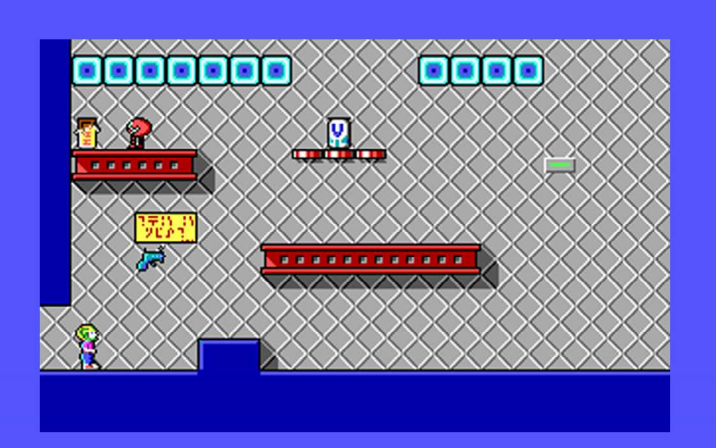


Commander Keen 2

The Earth Explodes

La continuación de "Marooned on Mars" titulada "The Earth Explodes" narra las peripecias del Comandante Keen dentro de la nave de los Voctrions intentando impedir que destruyan la el planeta Tierra.



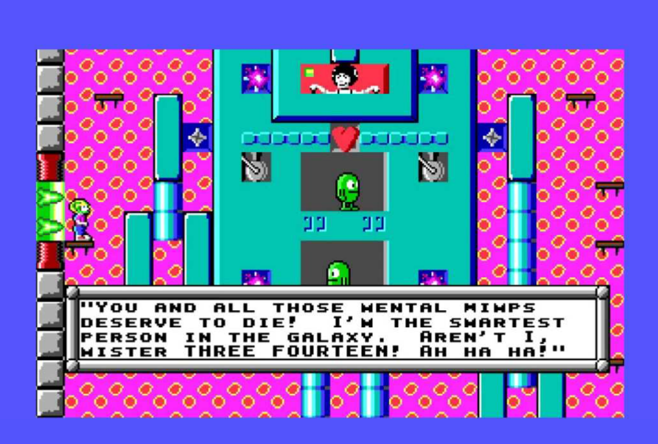




Commander keen 3: Keen Must Die!

Nuestro pequeño héroe viaja al planeta natal de los Voctrions para combatir a Mortimer McMire, más conocido como "El Gran Intelecto", un malvado prodigio humano que no descansará hasta que haya destruido todo el Universo.





Commander Keen 4: Secret of the Oracle

Billy inventa una radio que puede emitir señales desde cualquier parte de la galaxia. El Comandante Keen escucha con su radio como unos malvados pretenden destruir la galaxia. Su misión será liberar a los miembros del consejo del planeta Gnosticus IV de las garras de los Shikadi (una raza de seres de energía translúcida de otra galaxia).





Commander Keen 5: The armageddon machine

Es el segundo episodio de "Goodbye Galaxy". En este episodio, El Comandante Keen se enfrenta a los Shikadi e intenta destruir el Omegamatic , un dispositivo que los Shikadi están construyendo para destruir la galaxia.





Commander Keen 6: Aliens Ate My Baby Sitter

La historia del episodio 6 no continua con la historia del episodio 5. La nueva aventura comienza con el secuestro de la niñera de Billy, Molly, por la gente de Fribbulus Xax y nuestro héroe deberá encontrarla.







Commander Keen: Keen Dreams



Este episodio de Commander Keen se suele llamar "The Lost Episode" o "Keen Episode 3.5", pero su nombre real es Keen Dreams. Este episodio no pertenece a una trilogía, como la mayoría de los otros. Este episodio es único y tiene su propia historia.



En la mesa, Billy se niega a comer sus vegetales y es enviado a su habitación. Se queda dormido y se despierta en la cima de una colina con dos espuelas con cascos y bayonetas de pie a cada lado de él. Explican que la Dream Machine lo trajo aquí a Tuberia y que su maestro es el malvado Boobus Tuber.



Entrevistamos a Pedro Mayor de Kronos

Distribuido por la revista PC Manía, C.R.B. (Cuerpo Rompe Bolas) fue un juego desarrollado por la empresa Kronos de Molina de Segura y que causó furor en 1993 debido a que fue de los primeros clones del mítico "Pang" en llegar al Pc. El equipo de Kronos estaba compuesto por los Hermanos Ortiz y Pedro Mayor.

Buenos días Pedro, fuiste programador junto a Gregorio del mítico juego. Nuestros lectores se preguntan ¿cómo surgió la idea de crear este videojuego?

La creación del juego fue algo espontánea y sin demasiadas anécdotas creo recordar. Eran 3 amigos normales que cogíamos un libro de programación en C+ y de la tarjeta gráfica VGA para hacer lo que nos gustaba en aquel momento.

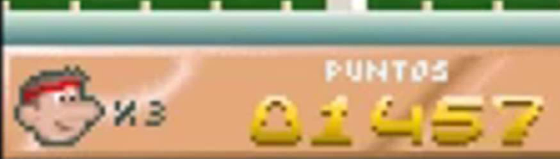


Una anécdota creo recordar es que a los varios años de hacer el juego contactamos con distribuidoras grandes del momento como Topo Soft. Recuerdo hablar varias veces con el programador de un juego llamado "Luigi & Spagetti" ... Entonces los llamábamos por teléfono desde Murcia a Madrid, para preguntarles dudas que nos surgían cuando empezábamos a hacer algún juego, es decir, si teníamos alguna duda con la programación... Pues recuerdo que a los pocos meses a mi madre le llegó una factura un poco elevada del teléfono fijo

tonces para llamarles les pedimos permiso y nos salíamos a llamar por teléfono desde una cabina a cobro revertido. Hoy en día no existen casi ni cabinas y seguro que la mayoría de jóvenes de le edad teníamos en aquellos entonces tampoco sabe lo que es cobro revertido.

¿Quién decidió el nombre del juego?

Creo el nombre no era lo más importante. Sabíamos que por el tema de derechos de autor no podíamos llamarlo Pang, y por eso se nos ocurrido llamar algo como "rompe bolas" para que fuese una versión claramente en castellano.










¿Como llego a distribuirse el juego gratis en PC Manía?

PC Manía estaba de moda y era la revista de referencia. No teníamos ambiciones de vender el programa ni esperar dedicarnos a eso, por ese motivo creo enviemos el juego para que lo distribuyeran como dominio público.

¿Dónde realizabais el proyecto?

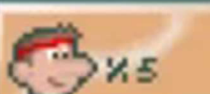
Gregorio y Antonio son hermanos. Recuerdo casi todos los días o varios días a la semana en verano subían a mi casa o yo bajaba a la suya.

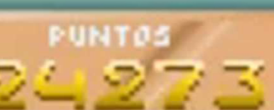
¿Cuánto tiempo tardasteis en realizar el proyecto?

Creo recordar empezamos mientras estábamos a mediados 2BUP (no te puedo decir Marzo-Abril, pero mitad de curso) y creo se terminó al final del verano o Septiembre.

¿Como elegisteis las ciudades de cada pantalla y su orden?

Fue un poco aleatorio. De los gráficos se encargaba Antonio. Recuerdo por ejemplo era el año 1992 y fue la Expo de Sevilla, y por esa razón creo hizo un gráfico con el entorno de Sevilla.













¿Por qué no tiene banda sonora?

La música no era nuestro fuerte. Ninguno teníamos conocimientos de música. Éramos simplemente jóvenes de 14-16 años que nos gustaba jugar al Pang en las recreativas (también a otros juegos) y creíamos era sencillo hacer esa idea de juego en un PC.

Con el boom que fue en la época, ¿Como es que no disteis el salto a otra plataforma?

Recuerdo en el año 1992 estaban los ordenadores 286, y 386. Más tarde aparecerían 486 y los Pentium. Era una época de cambios donde en poco tiempo sacaban tarjetas gráficas mucho más potentes, y lo que diseñabas en un momento optimizando con buenos gráficos resultaba a los pocos meses se había quedado obsoleto.

¿Tenéis pensado sacar algún día una continuación?

De momento no. Cada uno ha seguido su rumbo en la vida y no nos dedicamos a la programación de video juegos.



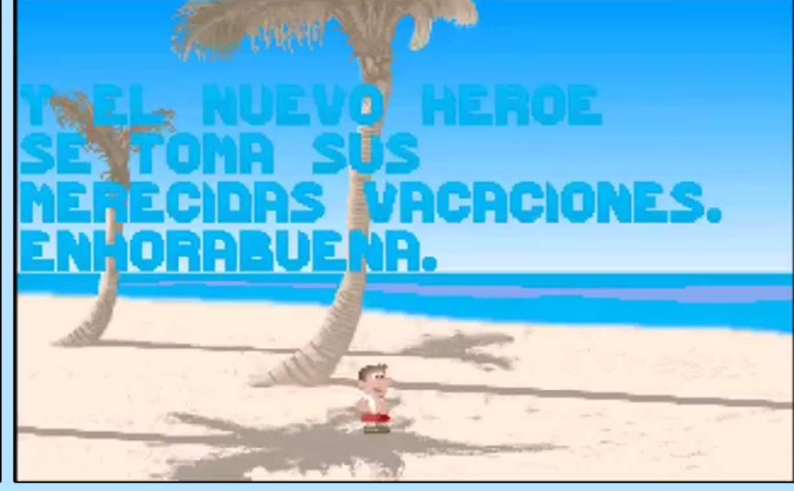
¿Kronos llego a realizar más juegos?

Si... pero no los terminemos. Recuerdo vagamente hacer uno de motocross, naves espaciales... pero nos cansábamos o encontrábamos alguna dificultad por la cual no finalizábamos el proyecto.

¿Qué fue de kronos?

Como muchas veces sucede... cada uno tomó su rumbo en la vida y nos aparta-mos de la programación de video juegos. El último proyecto "Napion" tuvo muy malos resultados económicos y desistimos de este mundo.





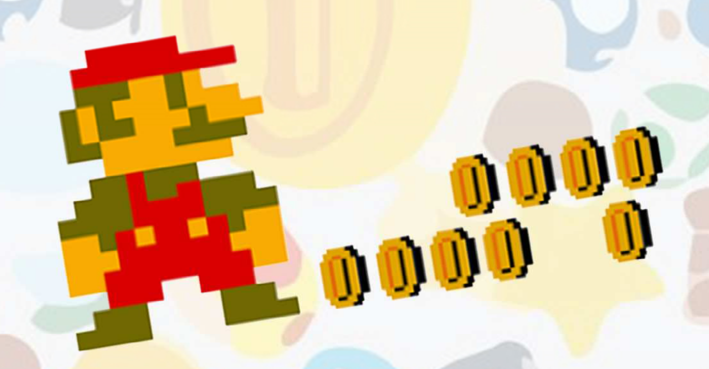


Nintendo®

¡Que mini eres!

Como era de esperar, Nintendo ha anunciado la SNES mini como hiciera hace un año con su consola de 8 bits. Este acontecimiento no sorprende a nadie, ya que muchos sospechábamos los planes de la compañía de Kioto. Aprovecharemos la ocasión para hacer un repaso a lo que es la NES mini, lo que tiene y lo que se le echó en falta.

Hace aproximadamente un año, Nintendo nos anunció por sorpresa una versión a escala de una de las consolas más recordadas y queridas por los jugadores de finales de los 80 y principios de los 90 y la reina de los 8 bits (y os lo dice un "seguero" de corazón). La consola en principio prometía, 30 clásicos grabados y un diseño igual a su versión clásica (pero más pequeñita) y al precio asequible de 59,95€.





Debido al éxito mundial y la locura que se generó por este objeto de coleccionista, Nintendo dijo en numerosas ocasiones que iba a ampliar el stock, pero lejos de ser así, no tardó en anunciar el cese de la venta de esta NES mini. Nintendo cierra la producción y con eso se abre la especulación, creando un objeto de deseo para muchos, donde unos pocos se aprovechan (no es la primera vez, si recordamos por ejemplo los "ammibo"). Si a día de hoy queremos hacernos con alguna, en webs como Amazon o eBay comprobaremos asombrados como el precio se ha disparado tanto para la consola como para los mandos, donde la especulación hace imposible para muchos nostálgicos hacerse con esta pequeña joyita.

Sin duda, Nintendo podría haber hecho mucho dinero produciendo en masa esta consola, pero su justificación es que se trata de un producto temporal con un público objetivo muy claro. Pero hay muchos gamers de la vieja escuela que no van a poder disfrutarla a no ser que pasen por el aro de los especuladores, y se quedan sin poder aprovechar la ocasión para enseñar a sus hijos o sobrinos como de duros y exigentes eran los juegos con los que crecieron. Pero ¿qué es exactamente la NES mini?¿y que nos puede ofrecer a un gamer acostumbrado al online y a los 4K?



DENTRO DE LA CAJITA GRIS

Un primer vistazo y ya nos damos cuenta que es igual a la consola clásica (pero tan pequeña que cabe en una mano), los mismos colores y botones,

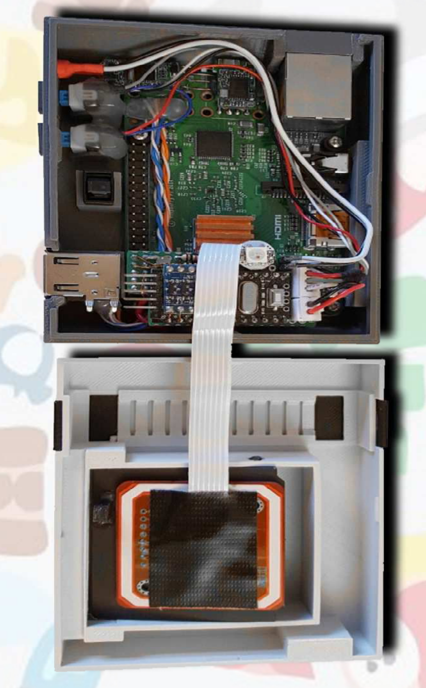


aunque no esperes meterle tus viejos cartuchos, ya que "solo" podremos jugar a los 30 juegos que tiene grabados en memoria, tampoco podrás usar tus viejos mano ya que aunque son idénticos en forma y tamaño, su conexión es diferente.



Si miramos sus conexiones traseras, tenemos una conexión HDMI que nos valdrá para cualquier televisión más o menos actual, así como una conexión mini USB para poder alimentar a la máquina con cualquier USB libre que tengamos en nuestra tele (el adaptador a corriente no viene incluido, aunque nos valdrá cualquiera que tengamos en casa). Dentro de la caja, que imita a la original, tendremos aparte de la consola, un cable HDMI, un cable USB y un mando, que por alguna razón que no logro entender, tiene un cable extremadamente pequeño.

Dentro tenemos todo en una sola placa, una AllWinner R16 quadcore con un ARM Cortex-A7 de 32 bit y una GPU Mali400MP2, con 2GB de RAM DDR3L y 512 MG de almacenamiento, una características que van bastante sobradas para los juegos de NES.

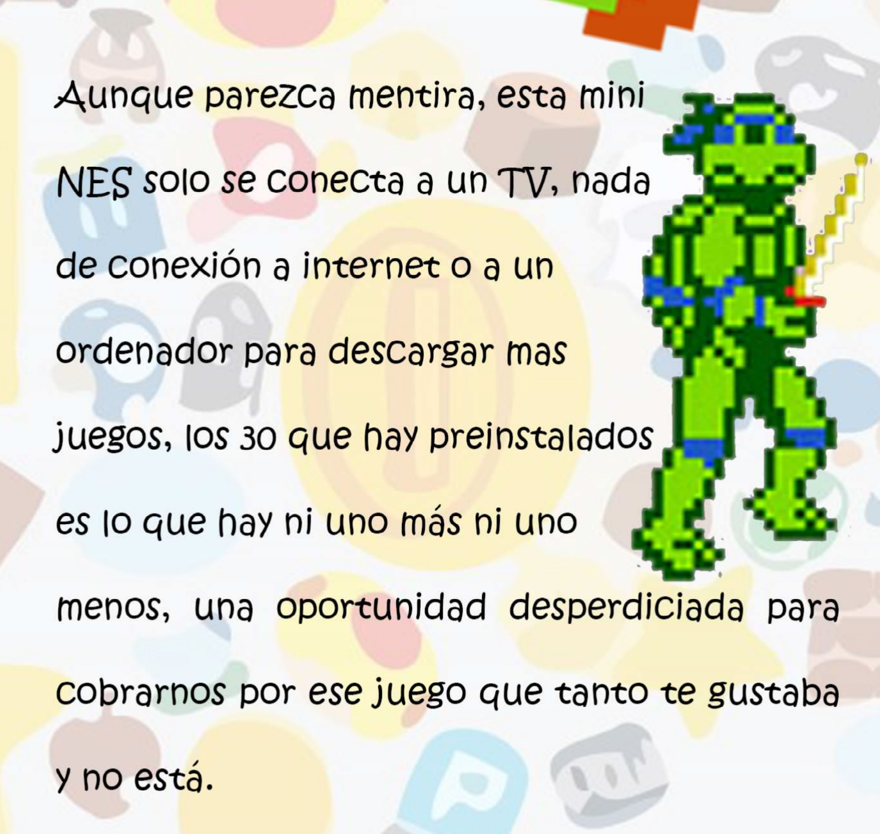


Es fácil comparar con cualquier emulador de PC o una Raspberri Pi, pero no juegan en la misma liga, ya que nos encontramos un objeto para coleccionistas y nintenderos que quieren un producto original de la gran N, si no es tu caso esta consola no es para ti. Para aquellos que lo quieren todo también han aparecido periféricos tales como mando compatibles hasta inalámbricos de otras compañías, mandos arcade, maletines… para que vuestra nes mini vaya siempre equipada.

Con respecto al software, tenemos los 30 juegos que hablaremos más adelante, donde podremos elegir con un menú bastante correcto y con una música pegadiza cual queremos disfrutar.

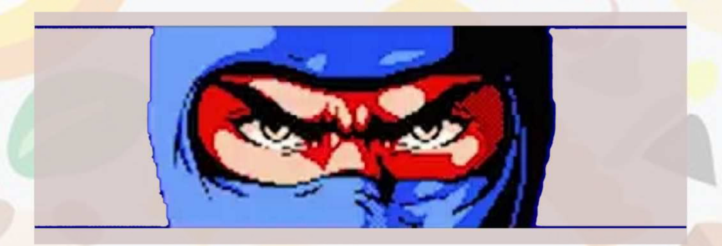


Las opciones algo escasas nos dejan elegir el idioma y el modo de pantalla, donde podremos elegir entre 4:3, la resolución original y un modo que emula a una tele antigua, esas de tubo con los colores saturados. Si queremos ver los manuales de los juegos nos mandan a internet donde podremos consultarlos (recomiendo los originales en japonés con curiosas ilustraciones) aunque no hubiera costado mucho incluirlos en la propia consola.



Aunque parezca mentira, esta mini NES solo se conecta a un TV, nada de conexión a internet o a un ordenador para descargar mas juegos, los 30 que hay preinstalados es lo que hay ni uno más ni uno menos, una oportunidad desperdiciada para cobrarnos por ese juego que tanto te gustaba y no está.

Una característica importante son los puntos de suspensión, cada juego dispone de 4 ranuras donde podremos grabar la partida en el punto donde deseemos, una característica muy útil para juegos infernales como el Ghost'n Goblins o largos como el Super Mario Bros 3 y que hubiéramos matado por tener en nuestra 8 bits en aquellas tardes donde nos atascamos en un nivel.



Otro detalle curioso es que los glitches y esos pequeños errores gráficos siguen ahí al igual que aquellos viejos trucos que introducimos como combinación de botones (ese clásico codigo Konami por ejemplo) Bien por Nintendo.

LO IMPORTANTE...LOS JUEGOS

30 clásicos de la 8 bits de nintendo tenemos para disfrutar, hay grandes aciertos y grandes ausencias, aunque sabemos que es imposible contentar a todos, que no podamos descargar y agregar nuevos juegos limita mucho a esta NES mini. La gran N ha hecho una selección que incluye distintos géneros para abarcar al máximo de nostálgicos posible, cabe decir que la versión japonesa de esta mini consola tiene algunos juegos diferentes aparte de un diseño acorde con la Famicom nipona, nos centraremos en hacer un breve resumen de los juegos que incluye las versiones americana y europea.

Nintendo sin Mario no es Nintendo, por tanto tendremos a nuestra disposición "Mario Bros", "Super Mario Bros", "Super Mario Bros 2" y "Super Mario Bros 3" (posiblemente el mejor juego de toda la colección) plataformas asequibles y divertidos, tambien disponemos del adictivo juego de puzzle protagonizado por el fontanero "Doctor Mario" y del clásico "Donkey Kong" primer juego protagonizado por nuestro bigotudo amigo y de su secuela "Donkey Kong Jr" donde el hijo del mono buscará venganza.



Si queremos aventuras algo más densas y profundas tenemos el queridísimo "Metroid" donde encarnamos a la cazar recompensas Samus Aran, los terroríficos "Castlevania" y "Castlevania II Simon's Quest" aunque se echa mucho de menos la tercera entrega de la saga de Konami,el plataformas infatil y techo de lo que fue la Nes "Kirby's Adventure". También encarnaremos al ángel Pit en "Kid Icarus", si queremos una aventura de acción muy exigente que nos haga tirar el mando a la pantalla no nos podemos dejar al famoso "Ninja Gaiden". Inexplicable que solo tengamos el "Megaman II" de la numerosa saga de capcom.



Si Mario está presente, Link no podía ser menos, así que tenemos los dos imprescindibles "The Legend of Zelda" y "Zelda II Adventures of Link". Del tema deportivo y de carreras vamos escasos ya que solo tenemos el juego de fútbol americano "Tecmo Bowl" (el mercado americano siempre en mente) el arcade de boxeo

"Punch Out" y el simple pero adictivo "Excite Bike". Si nos vamos al juegos más arcade si vamos bien servidos con matamarcianos como "Galaga" y algo más profundo el "Gradius", "el double Dragon II The Revenge". Otros grandes clásicos, simples pero adictivos que no podían faltar son los mítico "Pac Man", "Ice Climber" y "Balloon Fight".

Ya vamos terminando la lista con cuatro juegazos que están entre los favoritos de este humilde jugador, para jugar en compañía el "Super C" (¿dónde está mi divertidísimo Contra?), para gamers de verdad el odiado y amado a partes iguales "Ghost and Goblins", un clásico para jugar solo o en compañía "Bubble Bobble" y la ración de rpg con el primer "Final Fantasy" y el "Startropics". <Por Lanas>

